






Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni

WÜRFEL KUNG FU

Kung Fu Dice · Kung Fu Gang
Kung fu strijders · Kung-fu de dados
Dado Kung Fu

Würfel Kung Fu

Ein spannendes Würfel-Memospiel
für 2 - 4 Kung Fu-Kämpfer von 6 - 99 Jahren.



Autor: Benjamin Schwer
Illustration: Heinrich Drescher
Spieldauer: 10 - 15 Minuten

Es ist wieder so weit: Die besten Kämpfer der Welt treten im großen Kung Fu Super Cup gegeneinander an. Doch davon lasst ihr euch nicht einschüchtern – mutig betretet ihr die Wettkampf-Arena. Voller Zuversicht in die Kraft der Würfel versucht ihr, genau die Symbole zu sammeln, die für den Sieg über die verschiedenen Teilnehmer notwendig sind. Je höher der Rang eures Gegners ist (Schüler, Meister oder Großmeister), umso mehr Siegpunkte könnt ihr erringen, doch umso schwerer wird es auch, ihn zu bezwingen. Um wirklich als Sieger aus einem Kampf hervorzugehen, müsst ihr euch zudem noch gemerkt haben, welcher Gegner sich unter welcher Karte verbirgt. Ziel des Spiels ist es, am Ende im Besitz der meisten Siegpunkte zu sein.

Spielinhalt

1 Wettkampf-Arena
18 Kung Fu-Kämpferkarten
4 Symbolwürfel
1 Spielanleitung







Spielvorbereitung

Die Wettkampf-Arena kommt in die Tischmitte. Mischt alle Karten und legt sie als verdeckten Stapel neben die Arena. Zieht die oberen vier Karten und legt sie offen in einer Reihe unterhalb der Arena aus. Haltet die Würfel bereit.

Seht euch die vier offenen Karten genau an: Auf jeder Karte befindet sich der Kämpfer eines bestimmten Ranges (Schüler, Meister oder Großmeister). Außerdem findet ihr am unteren Rand das Symbol der Kung Fu-Schule, für die der jeweilige Kämpfer antritt (Flamme, Wellen oder Blatt). Je größer der Kämpfer abgebildet ist, desto höher ist sein Rang und umso mehr Symbole sind es. Die Anzahl der Symbole entspricht zugleich den Siegpunkten, die ein gewonnener Kampf am Ende wert ist.

Beispielkarten:



Rang: Schüler
Kung Fu-Schule: Flamme
Siegpunkte: 2



Rang: Meister
Kung Fu-Schule: Wellen
Siegpunkte: 3



Rang: Großmeister
Kung Fu-Schule: Blatt
Siegpunkte: 4

Merkt euch gut die jeweilige Art und Anzahl der Symbole auf den vier offenen Karten und dreht sie anschließend um.



DEUTSCH

Spielaufbau:



Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Der älteste Spieler beginnt und tritt zum ersten Kung Fu-Kampf an.

Der Kung Fu-Kampf

1. Phase: Kräfte sammeln

Würfle mit allen Würfeln. Versuche dich zu erinnern, welche Symbole jeweils auf den verdeckten Karten abgebildet sind. Du willst genau die Symbole einer Karte sammeln und zwar nach Möglichkeit einer Karte mit einem ranghohen Kämpfer.

Wichtige Kung Fu-Würfelregeln:



DEUTSCH

- Nach jedem Wurf musst du mindestens einen Würfel herauslegen und zwar auf ein leeres Feld der Wettkampf-Arena.
- Du würfelst so lange, bis jedes Feld der Wettkampf-Arena besetzt ist (maximal vier Mal).
- Der Goldene Drache ist das Symbol des Glücks. Ihr könnt ihn auf zwei unterschiedliche Arten einsetzen:

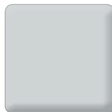


→ Entweder ihr verwendet genau einen Drachen als Joker für ein beliebiges Symbol. (Ein zweiter oder dritter Drache bringt euch in diesem Fall nichts.)

oder

→ Es gelingt euch, vier Drachen herauszulegen. Dann könnt ihr jeden verdeckten Kämpfer schlagen (siehe 2. Phase: Großes Drachenglück).

- Die leere Seite des Würfels ist leider wertlos.

2. Phase: Zum Kampf herausfordern

Versuche jetzt genau den Kung Fu-Kämpfer herauszufordern, den du mit deinen gesammelten Symbolen besiegen kannst. Decke dazu eine der vier ausliegenden Karten in der Tischmitte auf. Vergleiche die Symbole auf den Würfeln mit denen auf der Karte:

Bist du im Besitz der für diesen Kämpfer erforderlichen Symbole?

- **Ja.**
  Super, du hast diesen Kung Fu-Kampf gewonnen!
  Nimm die Karte und lege sie offen vor dich.



Ziehe danach eine Karte vom Stapel, zeige allen den darauf abgebildeten Kämpfer und lege ihn dann verdeckt an die frei gewordene Stelle in der Kartenreihe.

- **Nein.**
  Schade, beim nächsten Mal hast du sicher mehr Glück! Verdecke die Karte wieder, nachdem alle anderen sie auch gesehen haben.

Großes Drachenglück:
Ist auf allen vier Würfeln in der Wettkampf-Arena ein Goldener Drache zu sehen, musst du vor dem Aufdecken der Karte laut sagen, welcher Kämpfer (Schüler, Meister oder Großmeister) und welches Symbol (Flamme, Wellen oder Blatt) sich darauf befinden! Nur wenn du beides richtig nennst, erhältst du zur Belohnung die Karte.

Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe und tritt zum Kung Fu-Kampf an.

Spielende

Sobald ein Spieler seine vierte Karte erhält, sind die nachfolgenden Spieler noch jeweils einmal an der Reihe. Danach endet das Spiel.

Jetzt zählt jeder Spieler alle Symbole am unteren Rand seiner gewonnenen Karten zusammen (1 Symbol = 1 Siegpunkt). Wer die meisten Siegpunkte hat, gewinnt den Kung Fu Super Cup. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Tipp für jüngere Kung Fu-Kämpfer:

Das Spiel wird einfacher, wenn ihr die unter der Wettkampf-Arena ausliegenden Karten nicht verdeckt, sondern während des gesamten Spiels offen liegen lasst.

Liebe Kinder, liebe Eltern,
unter www.haba.de/Ersatzteile können Sie ganz einfach nachfragen, ob ein verlorengegangenes Teil des Spielmaterials noch lieferbar ist.

Kung Fu Dice

An exciting dice-match game
for 2 - 4 kung fu fighters ages 6 to 99.



ENGLISH

Author: Benjamin Schwer
Illustrations: Heinrich Drescher
Length of the game: 10 to 15 minutes

It's time again for the best fighters in the world to compete against one another in the grand Kung Fu Super Cup. But don't let that daunt you as you bravely enter the arena. Full of confidence in the power of dice, you try to collect exactly those symbols which are required to defeat the various participants. The higher the rank of your opponent (pupil, master or grand master) is, the more winning points you can score, but that makes it all the harder to beat him/her. To come off as the winner of a fight, you also have to memorize which opponent is hiding under which card. The object of this game is to have the most winning points at the end.

Contents

1 fighting arena
18 kung fu fighter cards
4 dice with symbols
1 set of game instruction





Preparation

Place the fighting arena in the center of the table. Mix all the cards and stack them face down next to the arena. Draw the top four cards and place them face up in a row below the arena. Have the dice ready.

ENGLISH

Take a close look at the four face up cards: on each card there is a fighter with a specific rank (pupil, master or grand master). On the bottom edge you will also find the symbol of the kung fu school which the respective fighter represents in the competition (flame, waves or leaf). The larger the fighter is depicted, the higher is his rank and the greater is the number of symbols. The number of points also corresponds to the winning points that a victorious fight is worth at the end.

Sample cards:



Rank: pupil
Kung fu school:
flame
Winning points: 2



Rank: master
Kung fu school:
waves
Winning points: 3



Rank: grand master
Kung fu school:
leaf
Winning points: 4

Memorize the respective type and number of symbols on the face up cards and then turn them over.

Game set-up:



ENGLISH



How to Play

Play in a clockwise direction. The oldest player begins and lines up for the first kung fu fight.

The kung fu fight

1st phase: assembling forces

Roll all the dice. Try to remember which symbols are shown on each of the face down cards. You want to collect the symbols of a card exactly and, if possible, of a card with a high-ranking fighter.

Important kung fu dice rules:

- After every roll, you have to remove at least one die and place it on an empty field in the fighting arena.
- Keeping rolling the dice until every field in the fighting arena is taken (not more than four times).
- The golden dragon is a symbol of fortune. You can use it in two different ways:

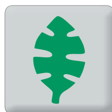


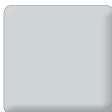
  → You can either use exactly one as a wild card for a random symbol. (A second or third dragon is useless in this case.)

  or

  → You manage to roll four dragons. Then you can beat any face down fighter (see 2nd phase: Great dragon fortune).

- The blank side of the die counts as zero points.



ENGLISH

2nd phase: challenging to fight

Now try to challenge exactly the kung fu fighter that you can beat with your collected symbols. Turn over one of the four cards lying in the center of the table. Compare the symbols on the dice with those on the card:

Do you have the symbols required for this fighter?

- **You do?**
  Super, you have won this kung fu fight! Take the card and place it face up in front of you.
  Then draw a card from the stack, show the fighter depicted on

it to everyone and then place it face down in a free space in the row of cards.

- **You don‘t?**
  Too bad, you‘ll have better luck next time for sure! Turn over the card again once all of the other players have seen it.

Great dragon fortune
If a golden dragon is visible on all four dice in the arena, you must say which fighter (pupil, master, grand master) and which symbol (flame, waves or leaf) is on the card before your turn it over! You will get the card as a reward only if you say both correctly.



Now it is the next player‘s turn to roll the dice and line up for the kung fu fight.

End of the Game

Once a player gets his/her fourth card, it is the following player‘s turn to roll the dice again. Then the game is over.
Now every player adds up all the symbols on the bottom edge of the cards he/she won (1 symbol = 1 winning point). The player with the most winning points is the winner of the Kung Fu Super Cup. If there is a tie, then there is more than one winner.

Tip for young kung fu fighters:

The game is easier if you keep the cards placed below the fighting arena face up instead of face down during the whole game.

Dear Children and Parents,
At www.haba.de/Ersatzteile it‘s easy to ask whether a missing part of a toy or game can still be delivered.

Kung Fu Gang

Un passionnant jeu de mémoire avec dés
pour 2 à 4 combattants de kung-fu de 6 à 99 ans.



Auteur : Benjamin Schwer
Illustration : Heinrich Drescher
Durée de la partie : 10 à 15 minutes

FRANÇAIS

Le moment tant attendu est arrivé : les meilleurs combattants du monde s'affrontent lors de la super coupe du monde de kung-fu. Mais cela ne doit pas vous intimider ; avec courage, vous entrez dans l'arène de combat. Avec une confiance totale en la force des dés, vous essayez de collecter précisément les symboles dont vous aurez besoin pour obtenir la victoire face aux différents participants. Plus le rang de votre adversaire est élevé (élève, maître ou grand-maître), plus vous pourrez décrocher de points de victoire, mais il vous sera aussi plus difficile de le vaincre. Et pour gagner le combat, vous devrez en plus avoir retenu quel adversaire se cache sous quelle carte. Le but du jeu est de se retrouver à la fin de la partie avec le maximum de points de victoire.

Contenu du jeu

1 arène de combat
18 cartes de combattant
4 dés à symboles
1 règle du jeu





Préparatifs

L'arène de combat est placée au centre de la table. Mélangez toutes les cartes et empilez-les, faces cachées, à côté de l'arène. Tirez les quatre premières cartes du haut de la pile et posez-les, faces visibles, en une rangée sous l'arène. Préparez les dés.

Observez attentivement les cartes visibles : sur chacune d'elle figure le combattant d'un rang déterminé (élève, maître ou grand-maître). En bas de la carte, vous pouvez également voir le symbole de l'école de kung-fu pour laquelle le combattant se présente (flamme, vagues ou feuille). Plus la taille du combattant est grande, plus son rang est élevé, et plus il y a de symboles. Le nombre de symboles équivaut en même temps aux points de victoire que vaudra un combat gagné en fin de partie.

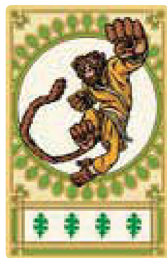
Exemples de cartes :



Rang : élève
École de kung-fu : flamme
Points de victoire : 2



Rang : maître
École de kung-fu : vagues
Points de victoire : 3



Rang : grand-maître
École de kung-fu : feuille
Points de victoire : 4

Retenez bien le type et le nombre de symboles sur chacune des quatre cartes faces visibles et ensuite retournez-les.

Construction du jeu :



Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. C'est le joueur le plus âgé qui commence et se présente pour le premier combat de kung-fu.

Le combat de kung-fu

1ère phase : Rassembler ses forces

Lance tous les dés. Essaye de te rappeler quels symboles sont représentés sur chacune des cartes faces cachées. Tu veux collecter précisément les symboles d'une carte, si possible la carte d'un combattant de haut rang.

Règles importantes concernant les dés :

- A chaque lancer de dé, tu dois réserver au moins un dé et le placer sur une case vide de l'arène de combat.
- Tu lances les dés jusqu'à ce que chaque case de l'arène soit occupée (soit 4 fois au maximum).
- Le dragon d'or est le symbole de la chance. Vous avez deux manières de l'utiliser :



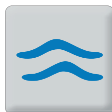
  → Soit vous utilisez exactement un dragon comme joker pour un symbole quelconque (un deuxième ou un troisième dragon ne vous apporterait rien dans ce cas),

  → Soit vous réussissez à réserver quatre dragons. Vous pourrez alors battre chaque combattant face cachée. (voir 2e phase : Super chance de dragon).

FRANÇAIS



- La face vide du dé n'a malheureusement aucune valeur.

2. phase : Combattre

Essaye maintenant de défier précisément le combattant de kung-fu que tu peux vaincre grâce aux symboles que tu as collectés. Pour cela, retourne face visible l'une des quatre cartes posées au centre de la table. Compare les symboles des dés avec ceux de la carte :

Est-ce que tu détiens les symboles requis pour ce combattant ?

- **Oui.**
  Super ! Tu as gagné ce combat de kung-fu ! Prends la carte et place-la devant toi, face visible.
  Tire ensuite une carte de la pile, montre le combattant représenté

à tous les joueurs, puis pose la carte, face cachée, à l'espace devenu libre dans la rangée.

- **Non.**
  Dommage, tu auras sûrement plus de chance la prochaine fois !
  Une fois que tous les joueurs l'ont vue, replace la carte, face cachée.

Super chance de dragon :
Si les quatre dés posés dans l'arène de combat montrent tous un dragon d'or, tu dois dire à haute voix, avant de retourner la carte, quel combattant (élève, maître ou grand-maître) et quel symbole (flamme, vagues ou feuille) y sont représentés ! Ce n'est que si tu as correctement nommé les deux que tu obtiendras la carte en récompense.

FRANÇAIS

C'est ensuite au tour du joueur suivant de se présenter pour le combat de kung-fu.

Fin de la partie

Dès qu'un joueur obtient sa quatrième carte, les joueurs suivants ont encore un tour à jouer. La partie est ensuite terminée.
Chaque joueur additionne alors tous les symboles représentés au bas des cartes qu'il a gagnées (1 symbole = 1 point de victoire). Celui qui a le plus de points de victoire gagne la Coupe du monde de Kung-fu. En cas d'égalité, il y a plusieurs vainqueurs.

Astuce pour les jeunes combattants de kung-fu :

Le jeu sera plus facile si vous ne retournez pas faces cachées les cartes placées sous l'arène de combat mais les laissez faces visibles pendant toute la partie.

Chers enfants, chers parents,
Vous pouvez demander tout simplement si la pièce de jeu que vous avez perdue est encore disponible sur www.haba.fr dans la partie Pièces détachées.

Kung fu strijders

Een spannend geheugenspel voor
2 tot 4 kung fu strijders van 6 tot 99 jaar.



Auteur: Benjamin Schwer
Illustraties: Heinrich Drescher
Speelduur: 10 - 15 Minuten

Het is weer zo ver: de beste strijders van de wereld nemen het in de grote Kung fu Super Cup tegen elkaar op. Maar jullie zijn voor niets en niemand bang - en stappen moedig de wedstrijd arena in. Vol vertrouwen in de kracht van de dobbelstenen probeert iedere speler om de symbolen te verzamelen die hij nodig heeft om het spel te winnen van leerlingen, meesters en grootmeesters. Hoe hoger de rang van jullie tegenspeler is (leerling, meester of grootmeester), hoe meer winstpunten jullie kunnen behalen, maar hoe moeilijker het ook wordt om hem te bedwingen. Om werkelijk als winnaar uit de wedstrijd te komen, moeten jullie bovendien goed hebben onthouden, welke tegenstander onder welke kaart ligt. Doel van het spel is om uiteindelijk de meeste winstpunten te hebben verzameld.

Spelinhoud

1 wedstrijd arena
18 kung fu strijderkaarten
4 symbooldobbelstenen
1 handleiding met spelregels



Spelvoorbereiding

De wedstrijd arena wordt in het midden op tafel gelegd. Meng alle kaarten en leg ze als verdekte stapel naast de arena. Trek de bovenste vier kaarten en leg ze met de afbeelding naar boven in een rij onder de arena neer. Leg de dobbelstenen klaar.

Bekijk de vier open liggende kaarten heel goed: op elke kaart staat een strijder met een bepaalde rang (leerling, meester of grootmeester). Verder zie je onder aan de rand het symbool van de kung fu school waarvoor de betreffende strijder vecht (vlam, golven of blad). Hoe groter de strijder is afgebeeld, hoe hoger zijn rang is en hoe meer symbolen er zijn. Het aantal symbolen staat voor het aantal winstpunten dat een gewonnen wedstrijd uiteindelijk waard is.

NEDERLANDS

Voorbeeldkaarten:



Rang: leerling
Kung fu school:
vlam
Winstpunten: 2



Rang: meester
Kung fu school:
golven
Winstpunten: 3



Rang: grootmeester
Kung fu school:
blad
Winstpunten: 4

Kijk goed naar de soort en het aantal symbolen op de vier open liggende kaarten en draai ze vervolgens om.

Spelopbouw:



NEDERLANDS

Spelverloop

Jullie spelen om beurten met de wijzers van de klok mee. De oudste speler mag als eerste een kung fu wedstrijd spelen.

De kung fu wedstrijd

1. fase: kracht verzamelen

Gooi met de vier dobbelstenen. Probeer om je te herinneren, welke symbolen op de verdekte kaarten waren afgebeeld. Je wilt precies de symbolen van een kaart verzamelen en het liefst die van een strijder met een hoge rang.

Belangrijke kung fu dobbelregels

- Na elke worp moet je minstens één dobbelsteen weghalen en die op een leeg veld in de wedstrijd arena leggen.
- Je dobbelt nu totdat elk veld van de wedstrijd arena bezet is (vier maal dus).
- De gouden draak is het symbool van geluk. Jullie kunnen hem op twee verschillende manieren inzetten:

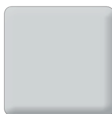


→ ofwel gebruiken jullie één draak als joker voor een willekeurig symbool (in dat geval heb je niets aan een tweede of derde draak)

of

→ het lukt jullie om vier draken weg te leggen. Dan kun je elke verdekte strijder verslaan (zie 2e fase: groot drakengeluk).

- De lege zijde van de dobbelsteen is helemaal niets waard.

2. fase: uitdagen tot een wedstrijd

Probeer nu om precies de kung fu strijder uit te dagen die je met jouw verzamelde symbolen kunt verslaan. Draai daarvoor een van de vier kaarten in het midden van de tafel om. Vergelijk de symbolen op de dobbelstenen met die op de kaart.

Heb je alle symbolen die je voor deze strijder nodig hebt?

- **Ja?**
  Super, je hebt deze kung fu wedstrijd gewonnen! Neem de kaart en leg hem open voor je neer.
  Trek nu een nieuwe kaart van de trekstapel, laat iedereen de

daarop afgebeelde strijder goed zien en leg hem vervolgens verdekt op de vrijgekomen plaats in de kaartenrij.

- **Nee?**
  Jammer, bij de volgende keer heb je vast meer geluk! Draai de kaart weer terug als alle andere spelers hem ook hebben gezien.

Groot drakengeluk:
Als op alle vier dobbelstenen in de wedstrijd arena een gouden draak te zien is, moet je vóór het omdraaien van de kaart hardop zeggen, welke strijder (leerling, meester of grootmeester) en welk symbool (vlam, golven, blad) daarop zijn afgebeeld! Alleen als je alles goed hebt genoemd, krijg je de kaart als beloning.

Nu is de volgende speler aan de beurt die ook moet proberen om zijn kung fu wedstrijd te winnen.

Einde van het spel

Zodra een speler zijn vierde kaart heeft gekregen, mogen de navolgende spelers nog één keer spelen. Daarna is het spel uit.
Nu telt iedere speler alle symbolen bij elkaar op die onder aan de rand van zijn gewonnen kaarten staan (1 symbool = 1 winstpunt). Wie de meeste winstpunten heeft behaald, wint de Kung fu Super Cup. Bij gelijkspel zijn er meerdere winnaars.



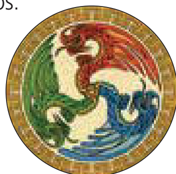
Tip voor jongere kung fu strijders:

Het spel wordt iets gemakkelijker als de kaarten onder de wedstrijd arena niet verdekt worden, maar gedurende het hele spel open blijven liggen.

Geachte ouders, lieve kinderen
via www.haba.de/Ersatzteile kunt u heel eenvoudig navragen of kwijtgeraakte delen van het spelmateriaal nog kunnen worden nabesteld.

Kung-fu de dados

Un emocionante juego de memoria y dados
para 2 a 4 luchadores de kung-fu de 6 a 99 años.



Autor: Benjamin Schwer
Ilustraciones: Heinrich Drescher
Duración de una partida: 10 - 15 Minuten

Ya ha llegado el momento: los mejores luchadores del mundo comparecen en la gran Súper Copa de Kung-fu para luchar entre sí. Pero vosotros no os sentís por ello intimidados, sino que entráis pletóricos de valor en el escenario de la lucha. Llenos de optimismo en el poder de los dados, intentáis acumular los símbolos necesarios precisamente para conseguir la victoria sobre los distintos participantes. Cuanta más alta sea la categoría de vuestro rival (alumno, maestro o gran maestro) más puntos podréis obtener, aunque también más difícil será batirle en el duelo. Para lograr salir vencedores de un combate tendréis que recordar además qué adversario se oculta bajo qué carta. El objetivo del juego es tener al final la mayoría de los puntos necesarios para la victoria.

Contenido del juego



1 escenario de lucha
18 cartas de luchador de kung-fu
4 dados con símbolos
1 manual de instrucciones



Preparación del juego

El escenario de lucha se pone en el centro de la mesa. Mezclad todas las cartas y colocadlas boca abajo en mazo junto al escenario de combate. Coged las cuatro cartas superiores y colocadlas boca arriba en serie bajo el escenario de lucha. Tened preparados los dados.

Examinad cuidadosamente las cuatro cartas descubiertas: en cada carta está el luchador de una categoría concreta (alumno, maestro o gran maestro). Además, encontraréis en el extremo inferior el símbolo de la escuela de kung-fu a la que representa el luchador respectivo (llama, olas u hoja). Cuanto más grande es el luchador de la imagen más alta es su categoría y más símbolos hay. El número de símbolos corresponde al mismo tiempo a los puntos que vale al final un combate ganado.

Cartas de ejemplo:



Categoría: Alumno
Escuela de kung-fu: Llama
Puntos de ganador: 2



Categoría: Maestro
Escuela de kung-fu: Olas
Puntos de ganador: 3



Categoría: Gran maestro
Escuela de kung-fu: Hoja
Puntos de ganador: 4



Procurad recordar el tipo y número respectivos de símbolos de las cuatro cartas descubiertas y luego dadles la vuelta.

Exstructura del juego:



Desarrollo del juego

Jugaréis por turnos en el sentido de las manecillas del reloj. Comienza el jugador de más edad, que se presenta para el primer combate de kung-fu.



ESPAÑOL

El combate de kung-fu

1ª fase: reunir fuerzas

Tira todos los dados. Intenta recordar qué símbolos aparecen respectivamente en las cartas puestas boca abajo. Tu propósito es reunir exactamente los símbolos de una carta y, en lo posible, de una carta con un luchador de categoría alta.

Reglas importantes de los dados de kung-fu:

- Después de cada lanzamiento tienes que dejar fuera al menos un dado y hacerlo en un campo libre del escenario de lucha.
- Seguirás lanzando hasta que cada campo del escenario de combate esté ocupado (como máximo cuatro veces).
- El Dragón Dorado es el símbolo de la suerte. Podéis emplearlo de dos maneras diferentes:

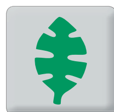


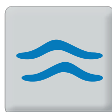
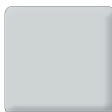
→ Podéis usar exactamente un dragón como comodín para cualquiera de los símbolos. (Un segundo o tercer dragón no os supondría en este caso nada especial.)

bien

→ Conseguís dejar fuera cuatro dragones. En tal caso, podéis vencer a cualquier luchador situado boca abajo (véase 2ª fase: Gran suerte de dragón).

- Lamentablemente, la cara vacía del dado carece de valor.



2ª fase: retar al combate

Intenta ahora retar precisamente al luchador de kung-fu que puedes derrotar por medio de tus símbolos acumulados. Para ello descubre una de la cuatro cartas situadas en el centro de la mesa. Compara los símbolos de los dados con los de la carta:



¿Dispones de los símbolos necesarios para ese luchador?

- **Sí.**
  ¡Fantástico, entonces has vencido en este combate de kung-fu! Coge la carta y ponla boca arriba delante de ti.
  Toma a continuación una carta del mazo, enseña a todos el

luchador que aparece en ella y colócalo luego boca abajo en el espacio libre de la serie de cartas.

- **No.**
  ¡Qué lástima, pero seguro que tienes más suerte la próxima vez! Pon de nuevo la carta boca abajo, después de que todos los demás también la hayan visto.

Gran suerte de dragón:
Si en los cuatro dados del escenario de lucha aparece un Dragón Dorado, antes de descubrir la carta tienes que decir en voz alta qué luchador (alumno, maestro o gran maestro) y qué símbolo (llama, olas u hoja) aparecen en ella. Solo si mencionas ambas cosas correctamente recibirás la carta como premio.

A continuación, le toca al siguiente luchador, que se presenta al combate de kung-fu.

Final del juego

Tan pronto como un jugador consiga su cuarta carta, les corresponderá jugar a los siguientes participantes. Luego concluirá la partida.
Ese es el momento de que cada jugador sume todos los símbolos del borde inferior de sus cartas ganadas (1 símbolo = 1 punto). El jugador que consiga reunir el mayor número de puntos se proclama vencedor de la Súper Copa de Kung-fu. En caso de empate, son varios los ganadores.

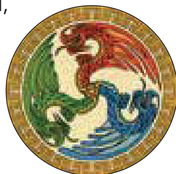


Consejo para jóvenes luchadores de kung-fu:
El juego resulta más sencillo si no ponéis boca abajo las cartas situadas bajo el escenario de lucha y las dejáis boca arriba durante toda la partida.

Queridos niños, queridos padres:
en www.haba.de/Ersatzteile pueden ver si todavía disponemos de una pieza de juego que hayan perdido.

Dado Kung Fu

Un entusiasmante gioco di memoria con i dadi, per 2-4 maestri di Kung Fu da 6 a 99 anni.



Autore: Benjamin Schwer
Illustrazioni: Heinrich Drescher
Durata del gioco: 10 - 15 minuti

Ci siamo: i migliori del mondo si stanno per sfidare nella grande Coppa del Mondo di Kung Fu. Ma non lasciatevi intimorire: armatevi di coraggio e scendete in campo. Fiduciosi nella forza dei dadi, cercate di raccogliere i simboli necessari per la vittoria contro i vari avversari. Più alto è il grado del vostro avversario (allievo, maestro o gran maestro), più difficile sarà sconfiggerlo, ma più punti potete ottenere. Per vincere un combattimento dovete memorizzare quale avversario si nasconde sotto quale carta. Lo scopo del gioco è quello di ottenere più punti degli altri.

Dotazione del gioco

1 campo di combattimento
18 carte degli atleti di Kung Fu
4 dadi con simboli
1 istruzioni di gioco





Preparazione del gioco

Il campo di combattimento va posizionato al centro del tavolo. Mescolate tutte le carte e mettetele in un mazzo coperto vicino al campo. Pescate le prime quattro carte e disponetele scoperte in fila sotto il campo. Tenete i dadi a portata di mano.

Guardate bene le quattro carte scoperte: su ciascuna carta si trova l'atleta di un particolare grado (allievo, maestro o gran maestro). Inoltre, sulla parte inferiore della carta si trova il simbolo (fiamma, onda o foglia) della scuola di Kung Fu per cui combatte. Maggiori sono le dimensioni dell'atleta raffigurato, maggiore è il suo grado e maggiore è il numero di simboli raffigurati. Il numero di simboli corrisponde al numero di punti che si ottengono vincendo il combattimento.

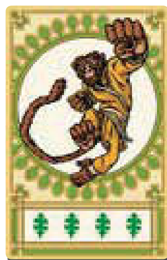
Esempi di carte:



Grado: allievo
Scuola Kung Fu:
fiamma
Punti: 2



Grado: maestro
Scuola Kung Fu:
onde
Punti: 3



Grado: gran maestro
Scuola Kung Fu:
foglia
Punti: 4

Memorizzate bene il contenuto (tipo e numero dei simboli) delle quattro carte scoperte e poi giratele.

Preparazione del gioco:



Svolgimento del gioco

Giocate in senso orario. Il giocatore più grande di età inizia a giocare e scende in campo come primo combattente di Kung Fu.

Il combattimento di Kung Fu

Fase n. 1: radunare le forze

Lancia tutti i dadi. Cerca di ricordare quali simboli sono raffigurati su quali carte. Devi puntare a mettere insieme i simboli presenti su una carta in particolare e, se possibile, su una carta con un atleta di grado alto.

Regole importanti sul dado Kung Fu:

- Dopo ogni lancio devi piazzare almeno un dado su una delle caselle vuote del campo di combattimento.
- Devi lanciare i dadi finché tutte le caselle del campo non siano occupate (cioè al massimo quattro volte).
- Il drago d'oro è il simbolo della fortuna. Potete utilizzarlo in due modi:

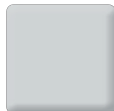


→ potete usare un solo drago come jolly al posto di un simbolo a piacere, (in questo caso un secondo o un terzo drago non hanno alcun valore);

oppure

→ riuscite a ottenere quattro volte il simbolo del drago. In questo caso potete battere ogni combattente coperto (vedi fase n. 2: Super fortuna del drago).

- La faccia vuota del dado non ha valore.

Fase n. 2: sfidare a combattimento

Cerca di sfidare il combattente di Kung Fu che sei in grado di sconfiggere con i simboli che hai raccolto. Scopri una delle quattro carte coperte al centro del tavolo. Confronta i simboli sui dadi con quelli della carta:

Possiedi i simboli necessari per battere questo combattente?

- **Sì.**
  Ottimo, hai vinto questo combattimento! Prendi la carta e mettila scoperta davanti a te.



Poi pesca una carta dal mazzo, mostra agli altri giocatori l'atleta raffigurato e poi rimettila coperta accanto alle altre tre.

- **No.**
  Peccato. La prossima volta andrà meglio! Copri di nuovo la carta dopo che tutti gli altri giocatori l'hanno vista.

Super fortuna del drago:
Se su tutti e quattro i dadi del campo di esce il drago dorato, prima di scoprire la carta devi dire ad alta voce quale atleta (allievo, maestro o gran maestro) e quale simbolo (fiamma, onde o foglia) vi sono raffigurati. Solo se li indovini entrambi ottieni in premio la carta.

Infine, è il turno del giocatore successivo, che affronta una nuova sfida di Kung Fu.

Conclusione del gioco

Quando un giocatore ottiene la quarta carta, i giocatori successivi devono giocare ancora una volta ciascuno. Poi il gioco termina.
A questo punto ogni giocatore conta tutti i simboli raffigurati sulla parte inferiore delle carte ottenute (1 simbolo = 1 punto). Vince la Coppa del Mondo di Kung Fu chi ha totalizzato più punti. In caso di parità, ci saranno più vincitori a pari merito.

Consiglio per i giocatori più piccoli:

Il gioco è più facile se lasciate le quattro carte in fila scoperte per tutta la durata del gioco.

Cari bambini e cari genitori,
sul sito www.haba.de/Ersatzteile (ricambi) potete informarvi se un pezzo mancante del gioco è ancora disponibile.



Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs · Uitvinders voor kinderen

Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini



Baby & Kleinkind
Infant Toys
Jouets premier âge
Baby & kleuter
Bebé y niño pequeño
Bebè & bambino piccolo



Geschenke
Gifts
Cadeaux
Geschenken
Regalos
Regali



Kugelbahn
Ball Track
Toboggan à billes
Knikkerbaan
Tobogán de bolas
Pista per biglie



Kinderzimmer
Children's room
Chambre d'enfant
Kinderkamers
Decoración habitación
Camera dei bambini

 **Kinder sind Weltentdecker!**
Wir begleiten sie auf all ihren Streifzügen – mit Spielen und Spielsachen, die fordern, fördern und vor allem viel Freude bereiten. Bei HABA finden Sie alles, was Kinderaugen zum Leuchten bringt!

 **Children are world explorers!**
We accompany them on their journey with games and toys that challenge and foster new skills, as well as being above all lots of fun. At HABA you will find everything that brings a special glint to your child's eyes!

 **Les enfants sont des explorateurs à la découverte du monde !**
Nous les accompagnons tout au long de leurs excursions avec des jeux et des jouets qui les mettront à défi, les stimuleront et surtout leur apporteront beaucoup de plaisir. HABA propose tout ce qui fait briller le regard d'un enfant !

 **Kinderen zijn wereldontdekkers!**
We begeleiden ze op al hun zoektochten met uitdagende en stimulerende, maar vooral erg leuke spelletjes en speelgoed. Bij HABA vindt u alles waarvan kinderogen gaan stralen!

 **¡Los niños son descubridores del mundo!** Nosotros los acompañamos en sus exploraciones con juegos y juguetes que les ponen a prueba, fomentan sus habilidades y, sobre todo, les proporcionan muchísima alegría. ¡En HABA ustedes encontrarán todo eso que pone una lucecita brillante en los ojos de los niños!

 **I bambini esplorano il mondo!**
Noi li accompagniamo nelle loro scorribande con giochi e giocattoli che ne stimolano la curiosità, ne aumentano le potenzialità, e che, soprattutto, li rendono felici! Da HABA troverete tutto quello che fa brillare gli occhi di un bambino!

HABA®
Habermaaß GmbH • August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany • www.haba.de

 **WARNING:**
CHOKING HAZARD -
Small parts. Not for children under 3 years.

TL 84874 1/14 Art. Nr.: 301292